DM 4,- Nr. 6/99
Österreich S 30/Schweiz Fr. 4.00/Frankreich F 17,00
Niederlande f 5,00/Italien L 4500/Spanien P 425
Belgien BeF 92/Luxemburg LuF 92/Griechenland dr 700
BASTEI Jugend

NUMMER 6/99

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

ProSieben

Die Schlümpfe und das Spukschloss

EXTRA: Spannendes Spiel mit Schlumpf-Figuren

Der Naturschlumpf stellt vor:

WALE – Die Giganten der Meere

4 194516 204004 06

So ein Künstlerpech

In diesem Heft:

Seite 2 Schlumpfereien
So ein Künstlerpech

Seite 14 Für Rateschlümpfe
Chaos auf der Wiese

Seite 20 Für Rateschlümpfe
Rätselhafter Sternenhimmel

Seite 22 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreunde, Bilder

Seite 24 Der Große Schlumpf erzählt
Ein Zauberer in Nöten

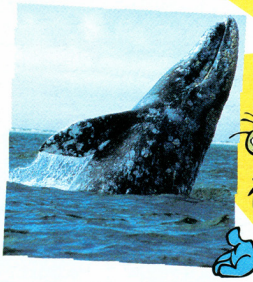
Seite 26 Für Rateschlümpfe
Stäbchen und Stifte

Seite 27 Comic: Der Schlumpf und der Zauberspiegel

Seite 32 Für Rateschlümpfe
Die Schlümpfe im Spukschloss

Seite 34 Heute schon geschlumpft?
Witze, Vorschau, Impressum

Seite 4
Die Schlümpfe und das Spukschloss

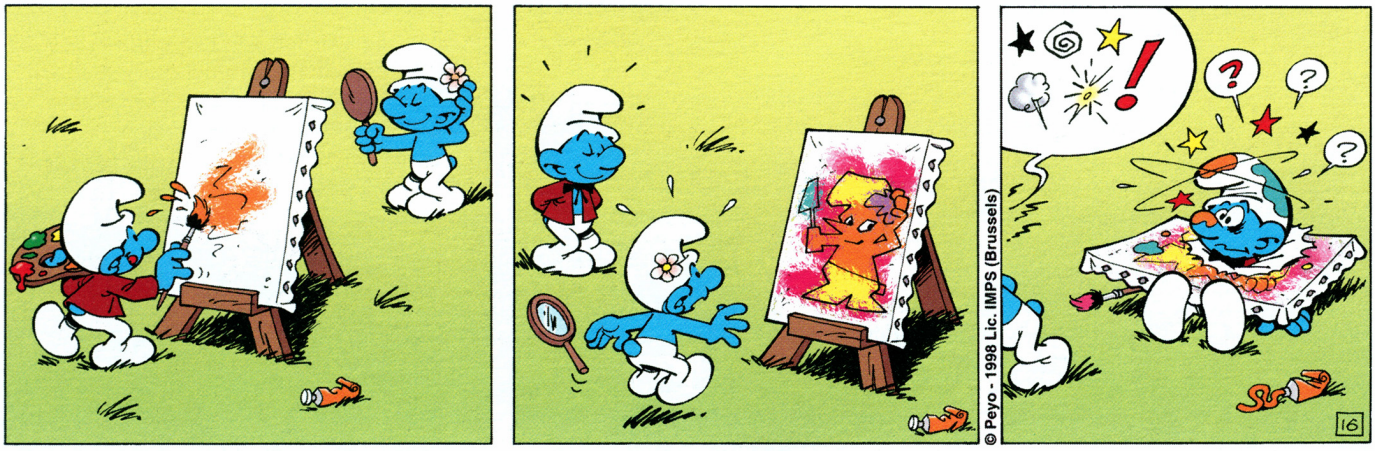


Seite 12
Der Naturschlumpf stellt vor: Die Giganten der Meere

Seite 27
Der Schlumpf und der Zauberspiegel
Spieglein, Spieglein in der Hand, wer hat hier wen in Stein gebannt?

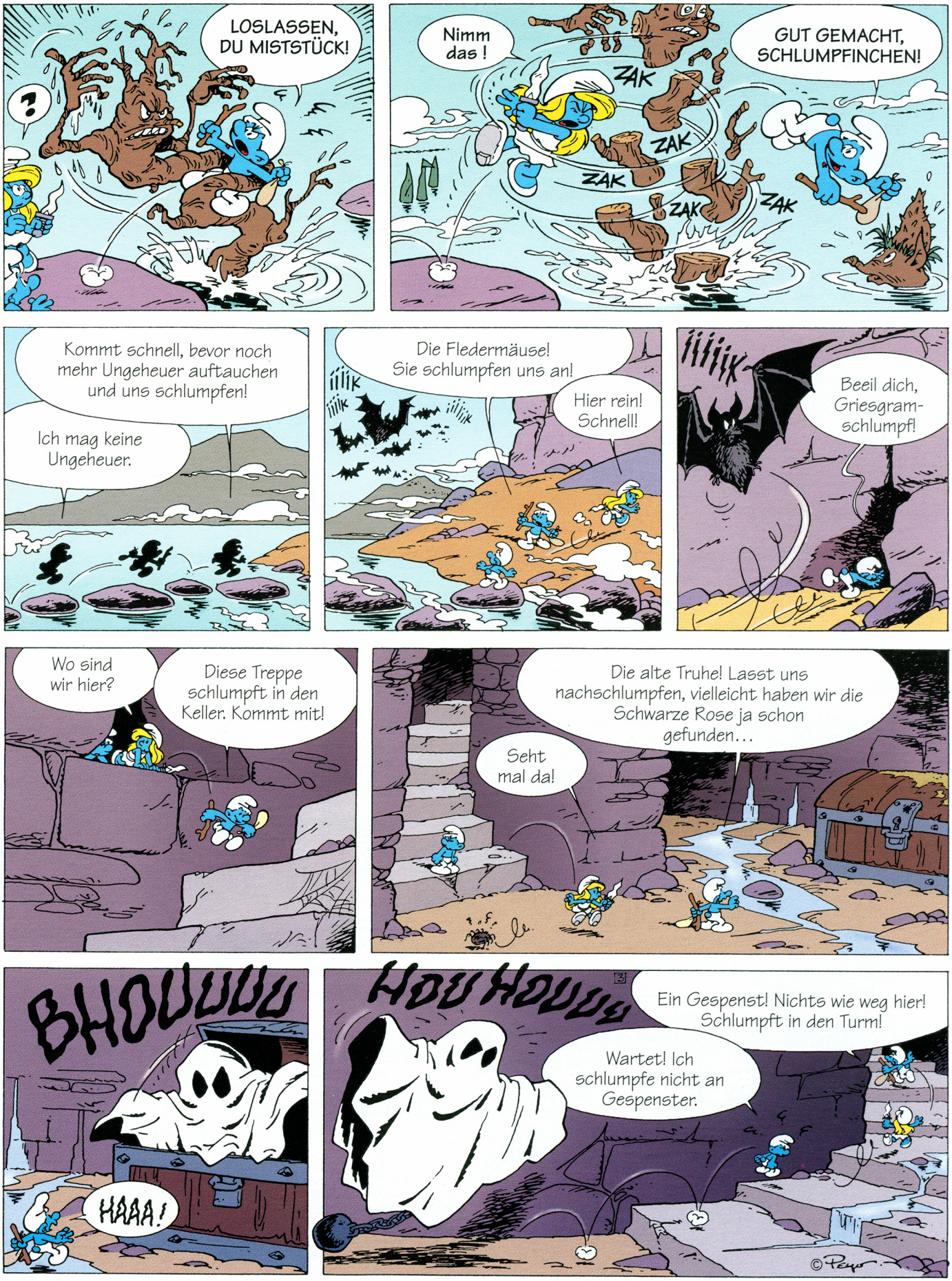
Seite 17
Preisausschreiben mit vielen tollen Gewinnen!

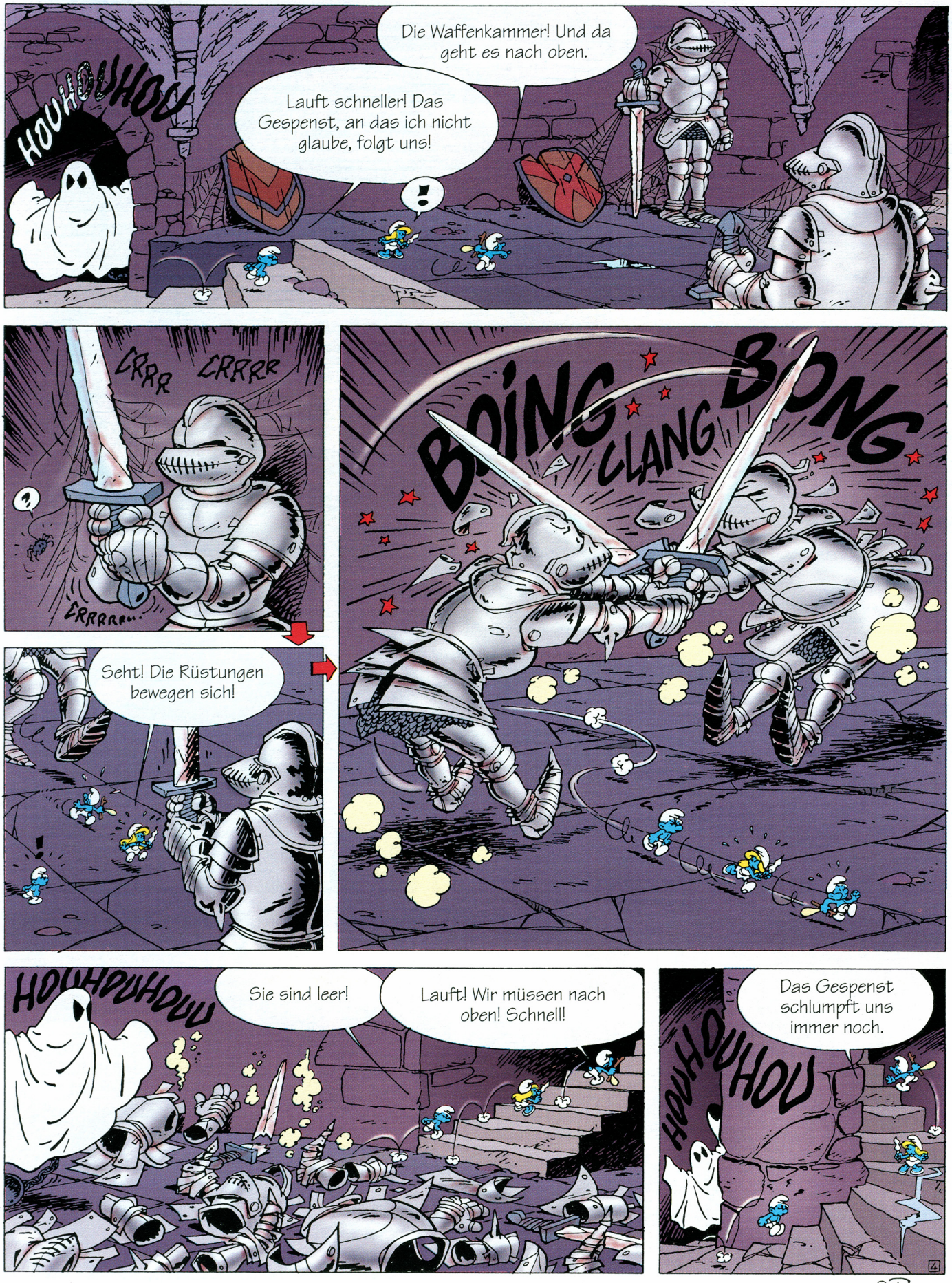
EXTRA:
Spannendes Spiel mit Schlumpf-Figuren



Die Schlümpfe und das Spukschloss

Vor langer Zeit war ich einmal ein Ritter. Doch dann hat mich Magnikus der Zauberer verhext, um mein Schloss in Besitz zu nehmen.
Aber sagt, was sucht ihr hier?
Die Schwarze Rose. Sie ist das einzige Mittel, das den Großen Schlumpf wieder gesund schlumpfen kann.
Ihr habt großen Mut bewiesen, hierher zu kommen... Nehmt meinen magischen Dolch. Er wird euch helfen, im Kampf gegen die Mächte des Bösen zu bestehen.
Verstehe...
Ich mag keine alten Kröten.
Danke, Herr Ritter!
Wartet, nehmt auch diesen Beutel mit Zaubersamen. Sie sind sehr nützlich, um böse Geister zu verscheuchen. Gegen echte Gespenster allerdings wirken sie nicht.
Ach nein?
Wenn euch Gespenster auf den Fersen sind, dann flüchtet in den Turm. Dort oben werdet ihr Hilfe finden.
Also los!
Ich mag es nicht, über Steine zu schlumpfen.
Danke für alles, Herr Ritter!
Ist das glitschiiiiiee...
Vorsicht, Griesgramschlumpf!
HE, WAS IST DENN DAS? EIN SEEUNGEHEUER!
RHAAAA
RHAAA
?
WEG MIT DIR, DU MONSTER!
TOCK
Oder du schlumpfst den magischen Dolch!
Pass auf, Muskelschlumpf, hinter dir sind noch ein paar von den Biestern und die schlumpfen gar nicht freundlich!
?
Es schlumpft! Mit dem magischen Dolch habe ich das Seeungeheuer besiegt!
PUFF
©Peyo

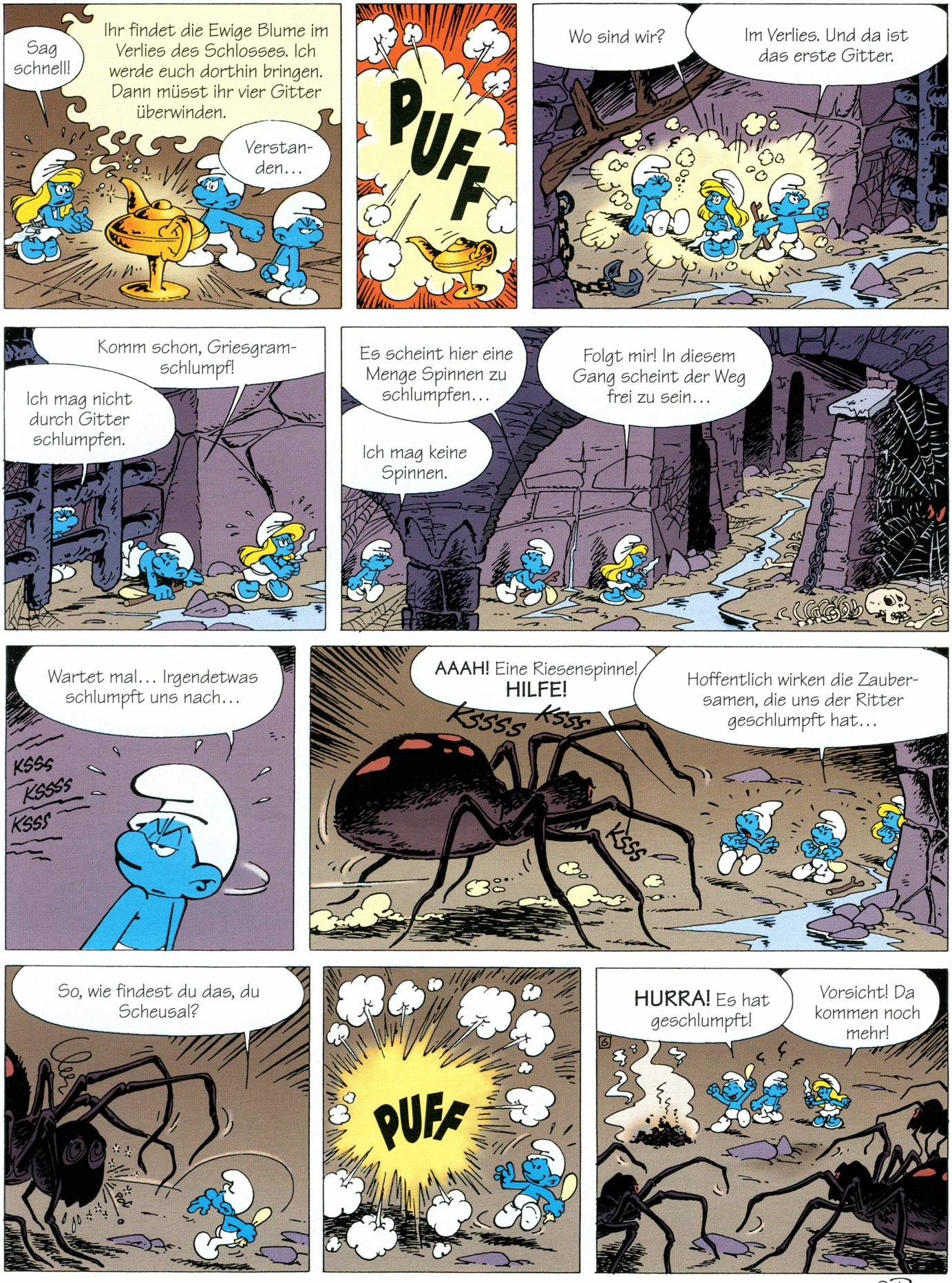

LOSLASSEN, DU MISTSTÜCK!
?
Nimm das !
ZAK
ZAK
ZAK
ZAK
ZAK
GUT GEMACHT, SCHLUMPFINCHEN!
Kommt schnell, bevor noch mehr Ungeheuer auftauchen und uns schlumpfen!
Ich mag keine Ungeheuer.
Die Fledermäuse! Sie schlumpfen uns an!
Hier rein! Schnell!
Beeil dich, Griesgram-schlumpf!
Wo sind wir hier?
Diese Treppe schlumpft in den Keller. Kommt mit!
Die alte Truhe! Lasst uns nachschlumpfen, vielleicht haben wir die Schwarze Rose ja schon gefunden...
Seht mal da!
BHOUUUU
HAAA!
HOUHOUUU
Ein Gespenst! Nichts wie weg hier! Schlumpft in den Turm!
Wartet! Ich schlumpfe nicht an Gespenster.
©Peyo


HOUHOUHOU
Die Waffenkammer! Und da geht es nach oben.
Lauft schneller! Das Gespenst, an das ich nicht glaube, folgt uns!
!
CRRR CRRRR
?
CRRRRR...
BOING
CLANG
BONG
Seht! Die Rüstungen bewegen sich!
!
HOUHOUHOU
Sie sind leer!
Lauft! Wir müssen nach oben! Schnell!
Das Gespenst schlumpft uns immer noch.
HOUHOUHOU
4

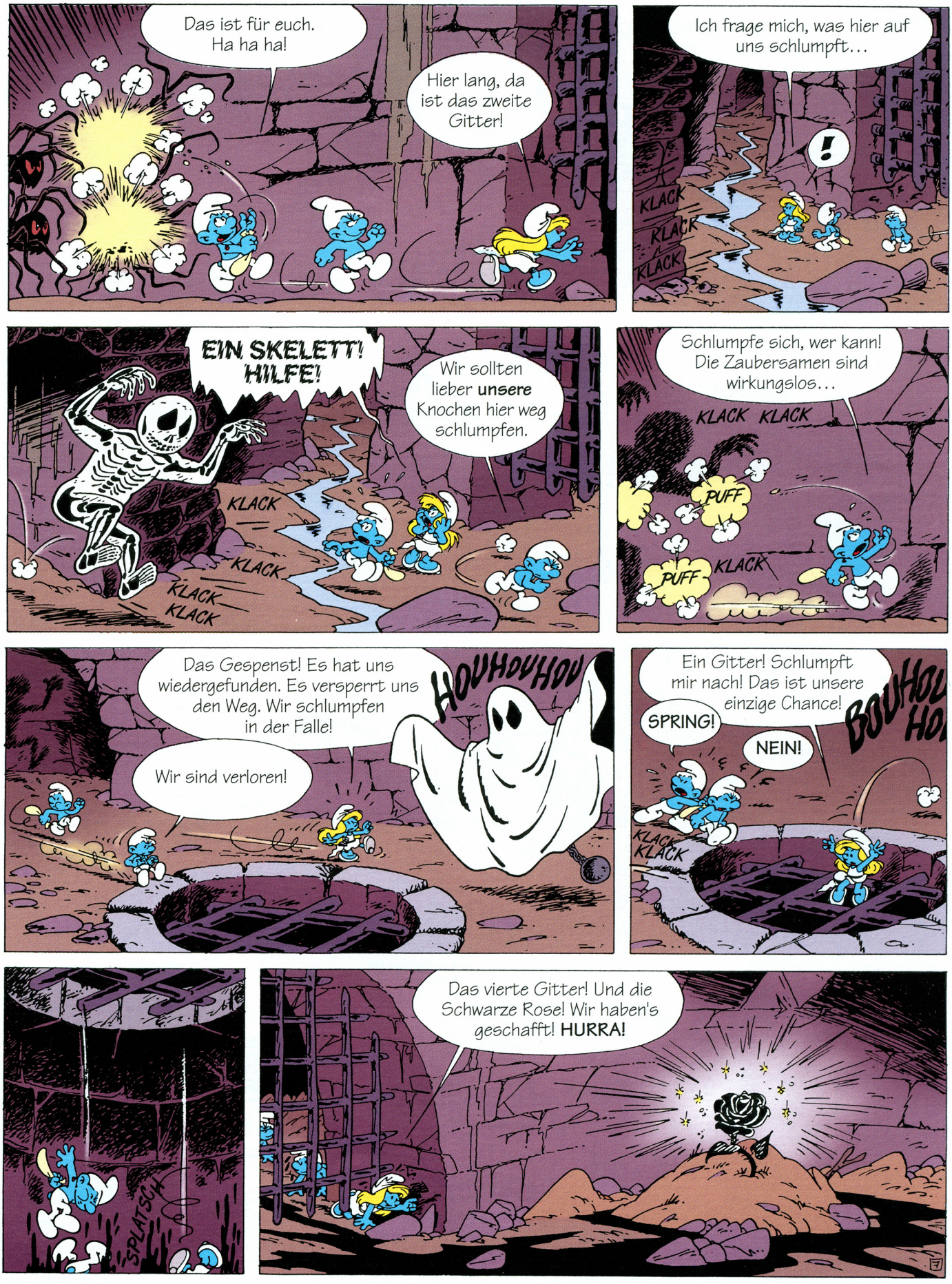
©Peyo

BEEILT EUCH!
HOUHO
Es hat uns gleich eingeholt!
BOUHOUHOU
EINE LAMPE! Ich glaube, ich weiß, was der Ritter meinte.
Lieber Geist in der Lampe, bitte schlumpf uns vor dem Gespenst!
BOUHOU
HOUHOUHOU
Womit kann ich euch dienen?
Das habe ich doch schon geschlumpft. Beeil dich!
Ich mag kein Geheul.
HOUHOUBOUHOU
BUFF
HOUHOUHOUUUU
AAAAAAAA
Einen letzten Wunsch habt ihr noch frei, aber macht schnell...
Sag uns, wo wir die Schwarze Rose schlumpfen!
Ich mag keine letzten Wünsche.
5

©Peyo


Sag schnell!
Ihr findet die Ewige Blume im Verlies des Schlosses. Ich werde euch dorthin bringen. Dann müsst ihr vier Gitter überwinden.
Verstanden...
PUFF
Wo sind wir?
Im Verlies. Und da ist das erste Gitter.
Komm schon, Griesgramschlumpf!
Ich mag nicht durch Gitter schlumpfen.
Es scheint hier eine Menge Spinnen zu schlumpfen...
Ich mag keine Spinnen.
Folgt mir! In diesem Gang scheint der Weg frei zu sein...
Wartet mal... Irgendetwas schlumpft uns nach...
KSSS
KSSSS
KSSS
AAAH! Eine Riesenspinne!
HILFE!
KSSSS
KSSS
KSSS
Hoffentlich wirken die Zaubersamen, die uns der Ritter geschlumpft hat...
So, wie findest du das, du Scheusal?
PUFF
HURRA! Es hat geschlumpft!
Vorsicht! Da kommen noch mehr!

©Peyo


Das ist für euch. Ha ha ha!
Hier lang, da ist das zweite Gitter!
Ich frage mich, was hier auf uns schlumpft...
!
KLACK
KLACK
KLACK
EIN SKELETT! HILFE!
Wir sollten lieber **unsere** Knochen hier weg schlumpfen.
KLACK
KLACK
KLACK
KLACK
Schlumpfe sich, wer kann! Die Zaubersamen sind wirkungslos...
KLACK KLACK
PUFF
PUFF
KLACK
Das Gespenst! Es hat uns wiedergefunden. Es versperrt uns den Weg. Wir schlumpfen in der Falle!
Wir sind verloren!
HOUHOUHOU
Ein Gitter! Schlumpft mir nach! Das ist unsere einzige Chance!
SPRING!
NEIN!
BOUHOU HO
KLACK
KLACK
SPLATSCH
Das vierte Gitter! Und die Schwarze Rose! Wir haben's geschafft! **HURRA!**

© Peyo

Jetzt müssen wir nur noch heil aus dem Schloss kommen.
Ich mag keine Rosen. Und keine Dornen.
OH!
ICH BIN DER HÜTER DER ROSE! NIEMAND DARF DIE EWIGE BLUME UNGESTRAFT BERÜHREN.
BOM
Wir sind keine Diebe. Aber wir müssen die Schwarze Rose schlumpfen, um den Großen Schlumpf zu retten. Und das wirst du nicht verhindern.
Wir wehren uns!
PUFF
Aber... das ist ja die Kröte... äh... der Ritter!
Ja, ich bin der Hüter der Rose. Aber sie gehört euch, denn ihr seid guten Herzens.
Du hast uns auf die Probe gestellt, stimmt's? In Wirklichkeit bist du Magnikus, der Zauberer.
Richtig. Und jetzt schließt die Augen. Ich werde euch zurück in euer Dorf zaubern. ABRAKADABRAAA....
Und der Zauber wirkt sofort!
SIE SIND ZURÜCK! SIE HABEN DIE SCHWARZE ROSE GESCHLUMPFT!
Riech nur, Großer Schlumpf...
Hmmmm... Ich fühle mich schon viel besser.
Ich bin wieder gesund. Lasst uns ein Fest feiern.
HURRAAA!
©Peyo
ENDE

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

WALE – Die Giganten der Meere

Kaum ein Wesen hat die Menschen mehr geängstigt und zugleich stärker fasziniert als die Wale. Kein Wunder, denn zu ihnen gehören die größten Tiere, die je auf der Erde lebten. Durch die gnadenlose Jagd auf die Riesen der Meere sind viele Arten heute jedoch vom Aussterben bedroht.

Die kleinsten Wale sind die Delfine. Dafür sind sie aber auch besonders schnell. Die bekannteste Art ist der Große Tümmler. Er wird drei bis fünf Meter lang, bewohnt alle warmen und gemäßigten Gewässer und kommt auch in der Nordsee vor. Der oben abgebildete Orca kann schon neun Meter lang werden. Er lebt im Atlantik und Pazifik und wird wegen seiner gewaltigen Rückenflosse auch Schwertwal genannt. Orcas sind gefürchtete Raubtiere und greifen in Rudeln sogar größere Wale an.

Kaum zu glauben, aber vor Urzeiten haben die Vorfahren der Wale einmal an Land gelebt! Darum sind Wale auch Säugetiere und keine Fische. Aus den Vorderbeinen haben sich die kräftigen Flossen entwickelt, die hinteren Gliedmaßen sind völlig verschwunden und nur noch verkümmerte Knochen am Skelett. Dafür entwickelte sich aus dem Schwanz des Urwals eine riesige Flosse (Fluke) und die Lungen haben sich riesig ausgedehnt. Die Fontäne, die ein Wal durch das Loch auf dem Rücken, seiner Luftröhre, ausbläst, ist kein Wasserstrahl, sondern ein mächtiger Atemstoß.

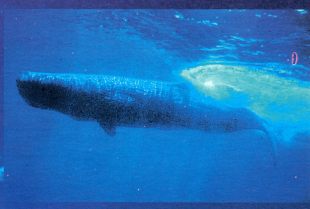
Fotos: IBIS, Corel

Dank seiner großen Lunge kann der Wal so lange und so tief tauchen wie kein anderes Säugetier. Allerdings muss er immer wieder an die Oberfläche kommen, um Luft zu tanken. Wale atmen nicht durch den Mund und können deshalb getrost Wasser durch ihr Maul einsaugen, ohne sich zu verschlucken.

Ein Grauwal „springt"

Bis zu 2000 Meter tief können Wale tauchen und dabei über eine Stunde unter Wasser bleiben. Je tiefer das Wasser, desto kälter ist es aber auch. Frieren müssen Wale trotzdem nicht: Eine dicke Fettschicht schützt sie vor dem Auskühlen. Da sich aus den bis zu einem halben Meter dicken Schwarten billig Öl herstellen ließ, wurden Wale gnadenlos gejagt. Viele Arten sind deshalb vom Aussterben bedroht.

Buckelwal



Der berühmteste Wal ist der Pottwal. Der Autor Herman Melville machte ihn vor fast 150 Jahren zum Helden seines spannenden Romans „Moby Dick". Pottwale sind leicht an ihrem „eckigen" Kopf zu erkennen und werden über 20 Meter lang. Sie verschlingen selbst riesige Kraken.

Wie der Mensch sind auch Wale warmblütige Säugetiere. Vor Jahrmillionen haben sie sich vollständig an das Leben im Wasser angepasst. Biologen unterscheiden zwei Gruppen: die Zahnwale, zu denen auch die Delfine gehören, (mit etwa 80 verschiedenen Arten) und die Bartenwale mit zehn Arten. Wie ihr Name schon sagt, haben die Zahnwale Zähne und werden bis 20 Meter lang. Sie jagen vor allem Fische, einige von ihnen aber auch Pinguine und Robben. Der bekannteste Zahnwal ist der Pottwal, der bis zu 40 Tonnen schwer wird. Der riesige Blauwal hingegen gehört zu den Bartenwalen, die in ihrem Maul schmale, senkrechte Hornplatten mit steifen „Borsten" am Rand haben. Das ist für die Nahrungsaufnahme ungeheuer praktisch: Der Wal öffnet einfach sein Maul, lässt das Wasser einströmen und schließt es dann wieder. Anschließend presst er das Wasser heraus, wobei Fische und andere Meerestiere in den Barten hängen bleiben. Der Blauwal ist das größte Tier der Welt. Er wird durchschnittlich 33 Meter lang und wiegt fast 130 Tonnen, soviel wie 25 Elefanten oder 1600 Menschen. Der Blauwal gehört zu den besonders gefährdeten Arten: Weltweit gibt es nur noch knapp 10.000 Tiere!

Für Rateschlümpfe

Lösung:

A + G, B + M, C + K, D + N, E + L, F + I, H + J

ACHTUNG

ZNAP™ SCHNAPP DIR DEINEN ZNAP!

6-12

NEU

49 ALTERNATIV MODELLE

3554
ZNAP Hubschrauber.
Natürlich mit drehbarem Rotor. Düsenschnell baust du ein Flugzeug und durch einige Veränderungen einen tollen Space-Racer.

NEU

25 ALTERNATIV MODELLE

3505
ZNAP Flugzeug.
Rasend schnell transformiert zu einem Vogel.

NEU

25 ALTERNATIV MODELLE

3506
ZNAP Motocrossbike.
Für schwerstes Gelände! Und zack-zack wird es zur Renn-Ente.

NEU

20 ALTERNATIV MODELLE

3521
ZNAP Fun-Racer.
Oder ein Traktor, aus dem ratz-fatz ein Roboter entsteht.

NEU

24 ALTERNATIV MODELLE

3520
ZNAP Gabelstapler.
Mit richtigen Hebefunktionen! Ob Motorbike oder Astromobil, alles ist schnell umgebaut.

© 1999 LEGO GmbH, München. ® LEGO ist ein eingetragenes Warenzeichen. http://www.LEGO.de

LEGO®

Riesig. Schnell. Und mit einem Dreh wird alles anders.

Die Schlümpfe
BASTEI
Jugend

Wer schlumpft, gewinnt!

Preisfrage: Was ist's?

Sie ist ganz weit weg.
Sie macht die Haut braun.
Manche Leute setzen wegen
ihr eine Brille auf.
Und ohne sie ist es Nacht.

Mit etwas Glück kannst du einen dieser Preise gewinnen.

Und so einfach geht's: Schreib die Lösungszahl unserer Preisfrage auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schick diese bis 14.6.1999 (Datum des Poststempels) an den

Bastei-Verlag
Die Schlümpfe
Stichwort: Juni
Postfach 200180
51431 Bergisch Gladbach

Model Sets von MECCANO: Multi Model Range 1 & Multi Model Range 5

Bewegung heißt das Stichwort bei den neuen Meccano-Systemen, denn verschiedene Antriebsarten sorgen für viel Schwung für die selbst konstruierten Modelle. Sechs verschiedene Baukästen sind im Programm: vom Gabelstapler übers Ultralight-Flugzeug bis zum Hubschrauber – zum Bauen, Spielen und Sammeln. Mit dem 5-Model-Set kannst du sogar fünf verschiedene tolle Modelle bauen.

Schlümpfe-Bettbezüge von BIBERNA

Da läßt sich schlumpfig träumen: Je dreimal verlosen wir die kunterbunte Bettwäsche von biberna mit den Schlümpfen in drei Motiven (Kopfkissen 80/80; Bettbezug 135/200; aus 100% Baumwolle).

Schlumpfspiele von Nintendo

Fünfmal könnt ihr das Game Boy Color Spiel (von Nintendo) „Die Schlümpfe im Alptraumland" gewinnen. Ein phantastisches Action-Adventure mit zahlreichen überraschenden Begegnungen an ungewohnten Schauplätzen: die gefährliche Küche, eine ausgeflippte Werkbank, die fürchterliche Bibliothek, das teuflische Labor, der bodenlose Brunnen... Erstmals gibt es die Schlümpfe in Farbe – speziell entwickelt für den Game Boy Color.

Zirkus-Set von BULLYLAND

„Hereinspaziert, hereinspaziert!" Mit diesem Set werdet ihr zum Zirkusdirektor eures eigenen Zirkus. Mit vielen Figuren und reichhaltigem Zubehör verlosen wir das neue Bullyland-Spielset.

Lustige Tiermasken und Pop Up-Grußkarten von CRAYOLA

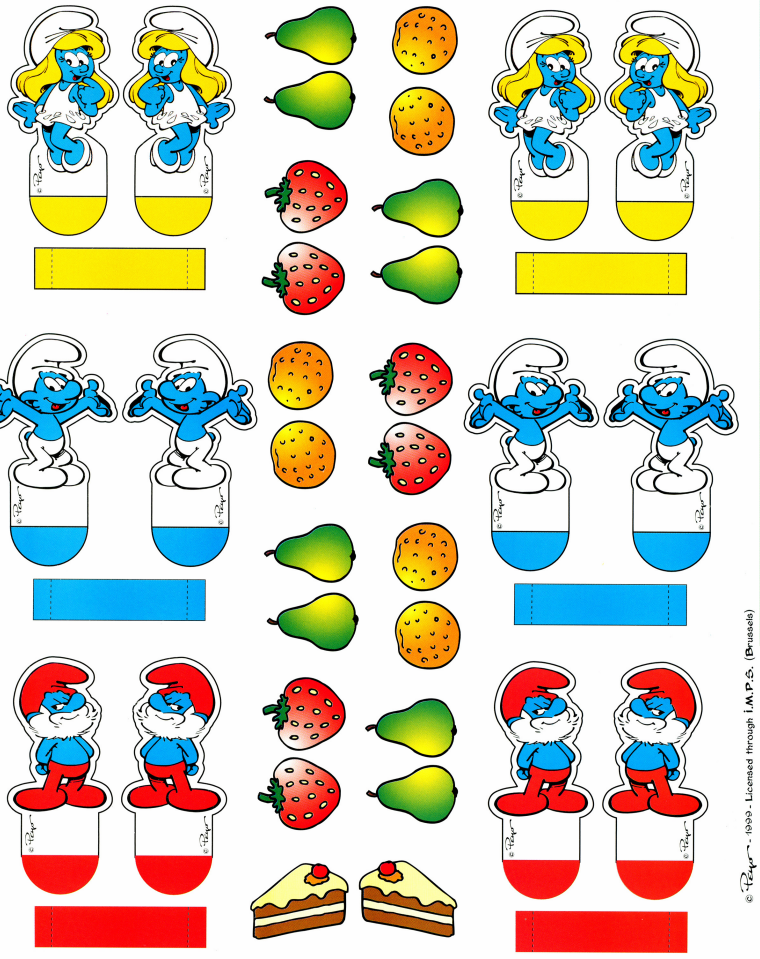
Jeweils zehnmal verlosen wir die neuen Kreativ-Sets von Crayola: lustige Tiermasken zum Ausmalen und Basteln (mit Buntstiften, Anspitzer, Klebstoff, Schere und weiterem Zubehör) und Pop-Up-Grußkarten für extra-starke Grußideen. Zum Set gehören Vorlagen und Motive, sogar Stempel, Sticker, Briefumschläge, Buntstifte und auswaschbare Filzstifte.

Scout Ergonomic Space von STERNJAKOB

Der Schulranzen „Scout Ergonomic Space" von Sternjakob garantiert höchsten Tragekomfort, um einer Überbelastung und Haltungsschäden vorzubeugen. Er hat nicht nur ein schmuckes, farbenfrohes Design, sondern auch spezielle Reflektionsflächen für mehr Sicherheit. Scout-Schulranzen entsprechen der DIN 58124 und sind TÜV-GS geprüft.

Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise verlost werden, so entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, das gleiche gilt für unsere Kollegen aus dem Bastei-Verlag und deren Angehörige.

Ziel

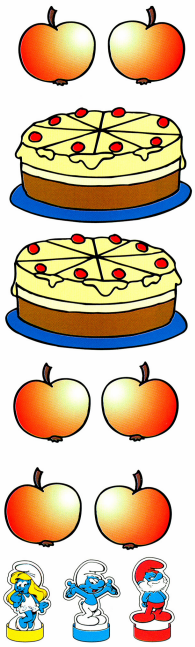


Das Schlumpf-Spiel: Die verflixte 13

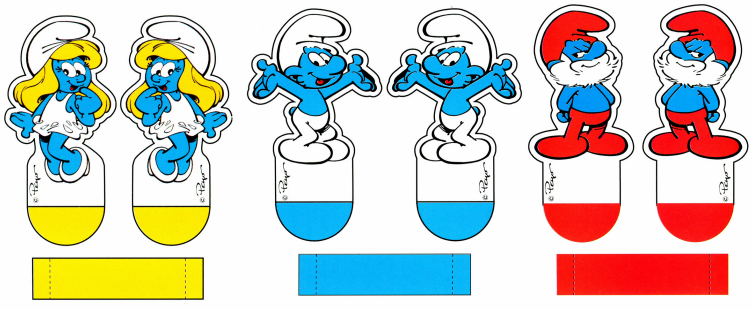
Trennt den Spielplan aus dem Heft. Dann schneidet ihr die Früchte, die Torte und das Kuchenstück aus und klebt jeweils Vorder- und Rückseite passend aneinander. Die Spielfiguren werden ebenfalls zusammengeklebt. Zuvor müsst ihr aber noch die länglichen Streifen darunter ausschneiden, an den gestrichelten Linien nach hinten umknicken und gebogen zwischen die beiden Figurenhälften kleben, so dass auf einer Seite um die Füße der Figur ein „Körbchen" entsteht. Nun knickt ihr die Halbkreise unter den Figuren hoch, so dass jede eine kreisrunde Standfläche hat. Wenn ihr ein Zweipfennigstück darunterklebt, steht die Figur besonders gut.

Die Regeln: Zwei oder drei Spieler können mitmachen. Jeder bekommt drei gleiche Spielfiguren – einer spielt mit drei Großen Schlumpfs, einer mit drei Schlumpfinchen, einer mit den drei übrigen Schlümpfen. Das Obst wird auf die roten Felder gelegt, das Kuchenstück auf das weiße und die Torte kommt als Belohnung für den Sieger auf das rote Picknicktuch im Ziel. Der oder die Jüngste würfelt zuerst, dann geht's im Uhrzeigersinn reihum. Die Zugregeln sind einfach: Alle Figuren im Spiel kann man überspringen. Fremde Figuren, deren Feld man mit dem letzten Schritt erreicht, dürfen geschlagen werden, eigene nicht. Also kann man kein Feld, auf dem schon eine eigene Figur steht, besetzen. Man darf mit einer beliebigen seiner drei Figuren vorwärts und rückwärts gehen. Obst und Kuchenstück auf dem Spielplan dürfen nicht übersprungen werden. Man kann sie nur wegräumen, wenn man das Feld genau trifft. Sonst muss man mit einer anderen Figur ziehen oder aussetzen. Die gesammelten Stücke kommen in den Korb der Figur, die das Feld besetzt hat – und zwar nur in ihren. Einen Austausch mit seinen anderen beiden Figuren darf der Spieler nicht vornehmen. Jedes Obststück im Korb erhöht ab dem nächsten Wurf den Wert des Würfels um 1: Wer eine 2 gewürfelt hat und bereits ein Obststück besitzt, darf 3 Felder (2+1) weiterziehen. Das Kuchenstück verdoppelt die Würfelzahl. Also: Wer eine 3 würfelt und vier Obststücke im Korb hat, darf sieben Felder gehen. Wer dazu noch das Kuchenstück hat, rückt sogar zehn Felder vor: 3 x 2 plus 4 (für 4 Obststücke)! Aufgesammeltes Obst und der Kuchen müssen aber nicht behalten werden: Bevor man das nächste Mal mit Würfeln an die Reihe kommt, kann man die eingesammelten Stücke auch irgendwo auf dem Spielfeld ablegen, um Mitspieler zu blockieren – egal, wo. Nur die drei Felder zwischen Startzone und der ersten Abzweigung dürfen nicht blockiert werden. Man kann auch Obst und Kuchen erobern, indem man eine gegnerische Figur schlägt. Die muss zurück in ihr Startfeld. Der Inhalt ihres Korbes geht an die Figur über, die sie geschlagen hat. Ziel des Spiels: Sieger ist, wer zuerst eine seiner Figuren ins Ziel bringt.

Eine spannende Variante: Nur wer als erster alle drei Figuren ins Ziel gebracht hat, gewinnt. Seine beiden ersten Figuren, die das Ziel erreichen, können bis dahin ihre heißgelaufenen Füße in dem kleinen See abkühlen, dürfen aber Obst und Kuchen aus ihrem Körbchen nicht mehr ins Spiel bringen, um andere Spieler zu blockieren.

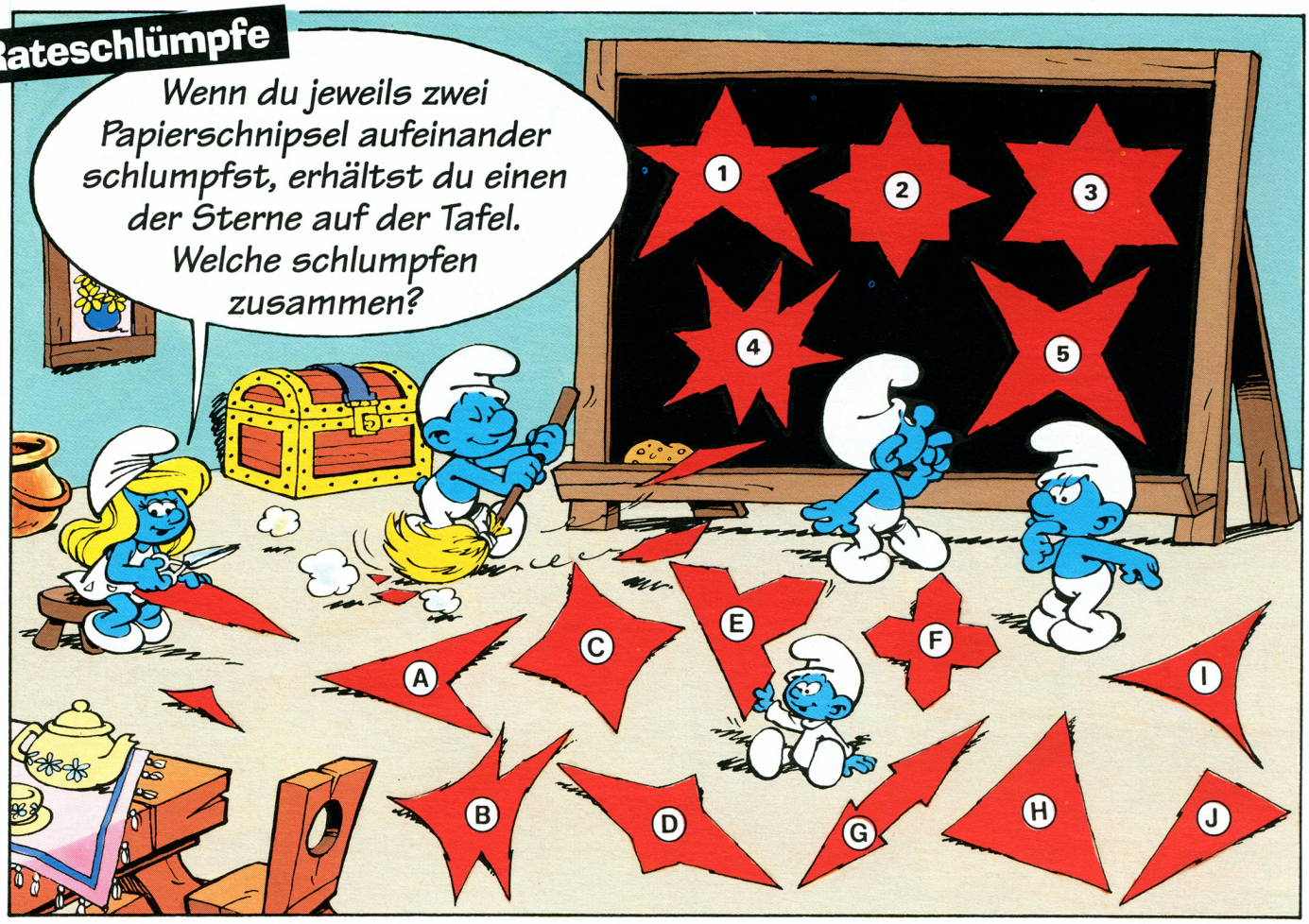


▲ So sehen die fertigen Spielfiguren aus



© Peyo - 1999 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

Für Rateschlümpfe



Lösungen: Sterne: 1=A+J, 2=C+F, 3=E+H, 4=B+I, 5=D+G Monde: 1+E, 2+B, 3+D, 4+C, 5+A

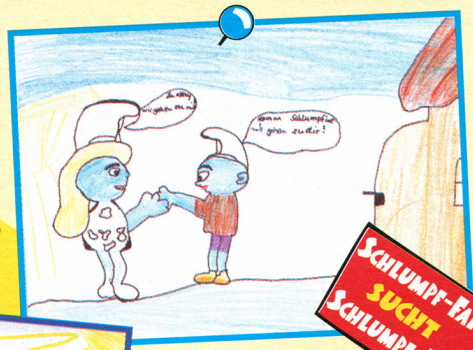
Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(in) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

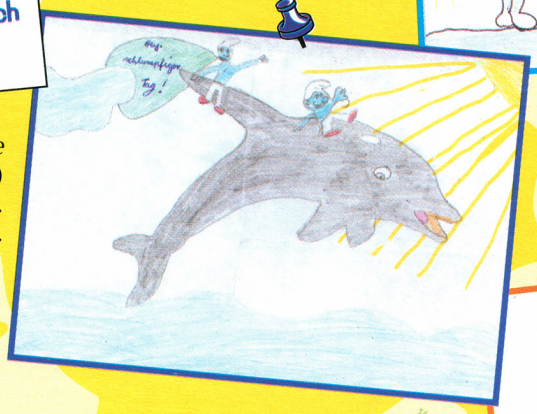
An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

„Zu mir oder zu dir?“ von
Sandy Pfeiffer (9),
Amrastr. 52
99817 Eisenach
Hobbys: Musik, Radfahren, Schlümpfe sammeln, Malen



SCHLUMPF-FAN SUCHT SCHLUMPF-FAN

Heike Ballstädt (12)
Bitterfelderstr. 43
06766 Wolfen
Hobbys: Handball spielen, Tiere, Lesen, Briefe schreiben

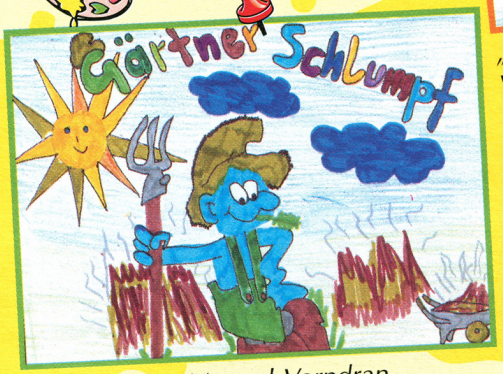


Passend zu unserer Walseite schickte uns **Luisa Ehrke (10)** *das Bild „Ein schlumpfiger Tag“. Außerdem wünscht sie sich Brieffreunde. Hier ihre Adresse:* **Tannenkampweg 93**
17438 Wolgast
Hobbys: Malen, Lesen, Briefe schreiben, Spice Girls sammeln

„Die Schlümpfe fahren nach England“ von Meike Habicht (6), London

„Der Backschlumpf“ von
Sofia Enstedt (8)
Im Rüteli 7d, CH-5405 Dättwil (Schweiz)
Hobbys: Schwimmen, Turnen, Zeichnen, Schreiben

MALECKE

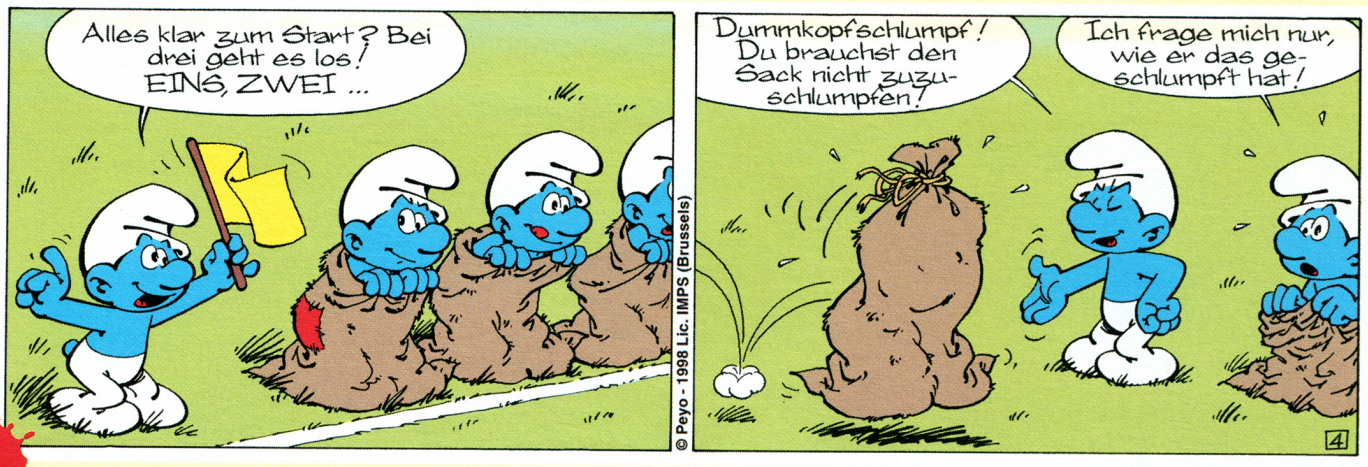


von Manuel Vorndran, 97705 Waldfenster

von Vanessa Anina Hofmann, 32657 Lemgo

Brieffreundinnen zwischen 6 und 14 Jahren sucht:
Marcus Müller (11)
Dorfstr. 2, 03249 Kleinbahren
Hobbys: Akkordeon spielen, Pop-Gruppen, Tanzen, Malen, Schreiben, Briefe lesen

Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!



© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

Barbie®

Cool! Farbe im Haar.

Blumen, Sterne, Strähnchen: Mit Stempel, verschiedenen Schablonen und eiskaltem Wasser zauberst Du die tollsten Muster ins Haar von Barbie und Teresa oder lustige bunte Strähnchen. So wird aus ihren Haaren – eins, zwei, drei – ein farbenfrohes Kunstwerk. Toll!

So einfach geht's!

Schablone anlegen,

Schwämmchen in Eiswasser

und los!

Tolle Muster, ganz bunt!

Farb Frisuren Barbie

Der Große Schlumpf erzählt:

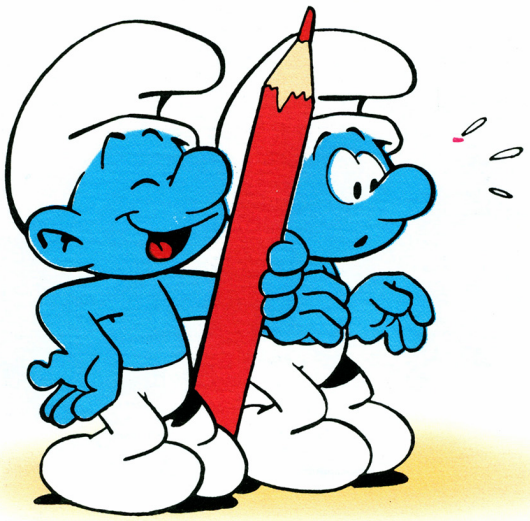
Rettung für Gurgelhals

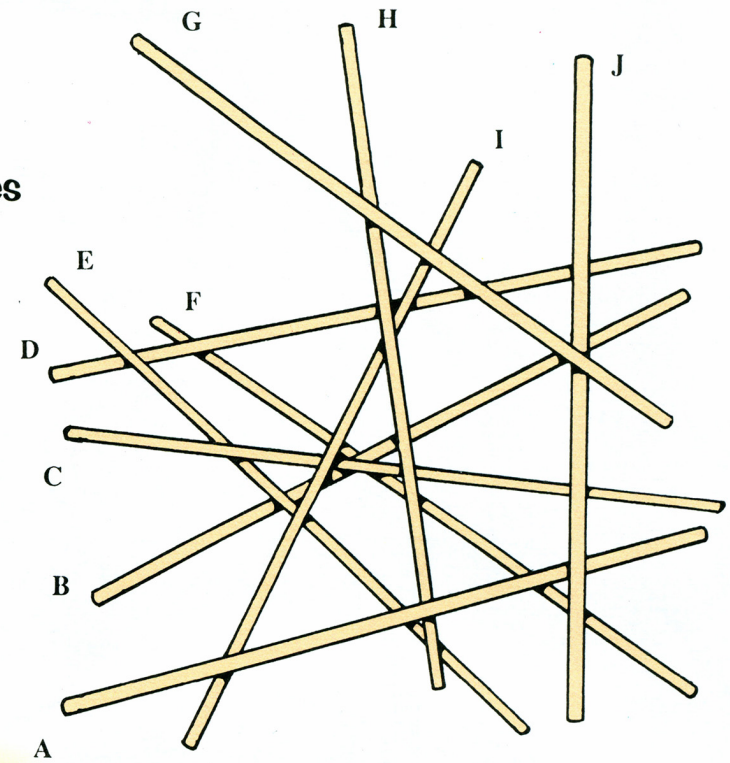
Eines Tages waren die Schlümpfe wieder einmal damit beschäftigt, die Brücke über den Fluss in der Nähe ihres Dorfes zu reparieren. Der Feinschmecker- und der Faulpelzschlumpf hatten sich von den anderen abgesetzt, denn ganz in der Nähe hatten sie einen Busch mit leckeren Brombeeren entdeckt.

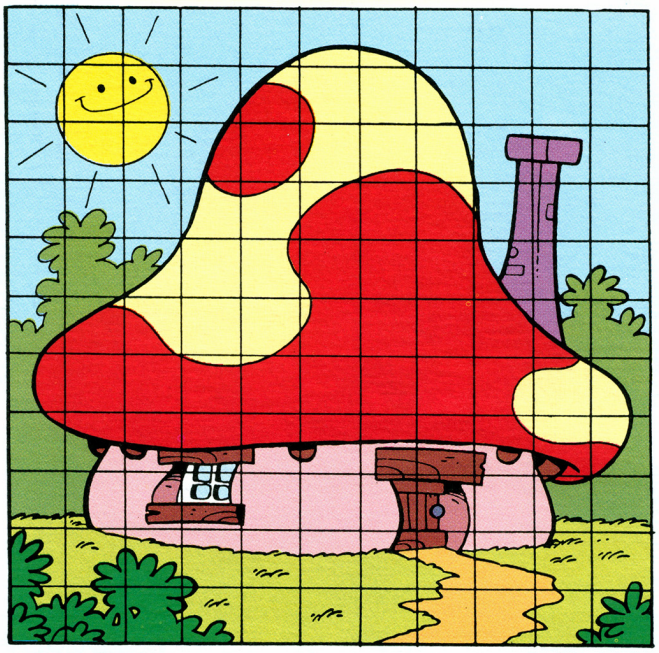
Doch die Strafe für die beiden Drückeberger ließ nicht lange auf sich warten. Denn plötzlich tauchte hinter dem Busch das Gesicht ihres alten Feindes Gurgelhals auf.
„Schlümpfe!", rief er erfreut und stürzte sich auf die beiden Schleckermäuler.
Der Feinschmeckerschlumpf und der Faulpelzschlumpf sprangen auf und rasten im Zickzack wie der Wind davon. Doch plötzlich fanden sie sich mitten auf einer großen Lichtung wieder. Wo sollten sie sich hier verstecken? Es gab dort nichts als einen alten hohlen Baum, dessen obere Hälfte abgebrochen war. Kurz entschlossen sprangen die beiden Schlümpfe in den Stumpf.
Doch auch Gurgelhals hatte die Lichtung bereits erreicht und sah sie in dem Stamm verschwinden. Er stürzte auf den hohlen Baum zu, hängte sich weit hinein und versuchte mit beiden Armen die erschrockenen Schlümpfe zu greifen...
Doch der Stamm wurde von einem Bienenvolk bewohnt! Den beiden Schlümpfen gelang die Flucht durch einen kleinen Riss im Holz und auch Gurgelhals versuchte eilig sich zurückzuziehen.
Doch er steckte fest! Sein Kopf war in dem hohlen Stamm eingeklemmt und seine Füße zappelten hilflos in der Luft. So sehr er sich auch mühte, es wollte ihm nicht gelingen, sich zu befreien.
„AUA! Autsch!" brüllte der Zauberer, als ihn die Bienen stachen.
„Der Arme", murmelte der Feinschmeckerschlumpf. „Die Bienen werden ihn zu Tode schlumpfen!"
Mit Hilfe von zwei Steinen entzündete er ein Feuer und setzte das trockene Gras am Fuße des Baumes in Brand. Schon nach kurzer Zeit hatte der Rauch die Bienen vertrieben. Doch war Gurgelhals dadurch noch nicht gerettet. Noch immer steckte er in dem hohlen Stamm fest und der Rauch drohte nun ihn zu ersticken.
Feind oder nicht, die Schlümpfe mussten etwas unternehmen. Schon bald traf auf der Lichtung Verstärkung ein und wenig später zogen sie Gurgelhals mit vereinten Kräften an einem Seil aus seinem Gefängnis. Misstrauisch beobachteten die Schlümpfe den im Gras liegenden Zauberer. Doch Gurgelhals, dessen ganzes Gesicht mit Bienenstichen übersät war, beachtete sie gar nicht.
„Diese Bienen! Diese verfluchten Bienen!", brüllte er nur, als er im Wald verschwand.
„Nun seht euch das an", meinte der Überraschungsschlumpf. „Er hat sich noch nicht einmal bedankt! Typisch Gurgelhals!"
Alle lachten und dann gingen sie zurück zur Brücke. Und diesmal packten auch der Feinschmeckerschlumpf und der Faulpelzschlumpf kräftig mit an...

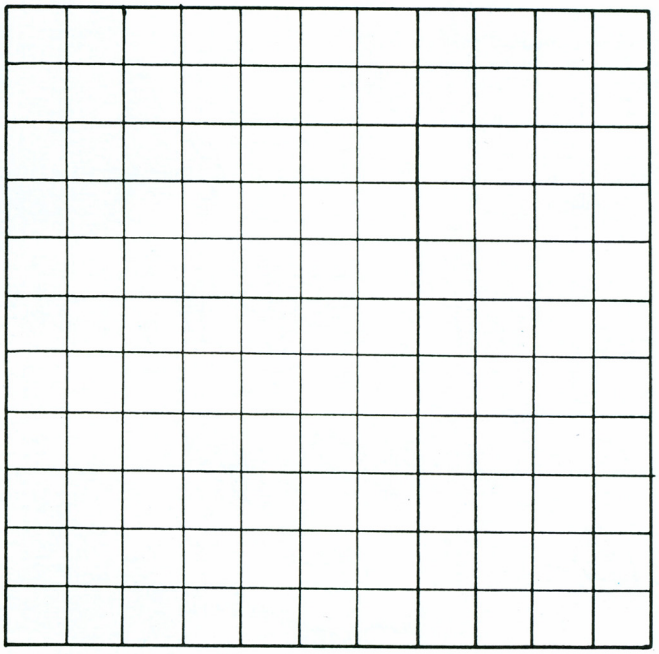
1:		2:		3:		4:		5:		6:		7:		8:		9:		10:	

In welcher Reihenfolge musst du die Stäbchen wegnehmen, damit kein anderes bewegt wird?









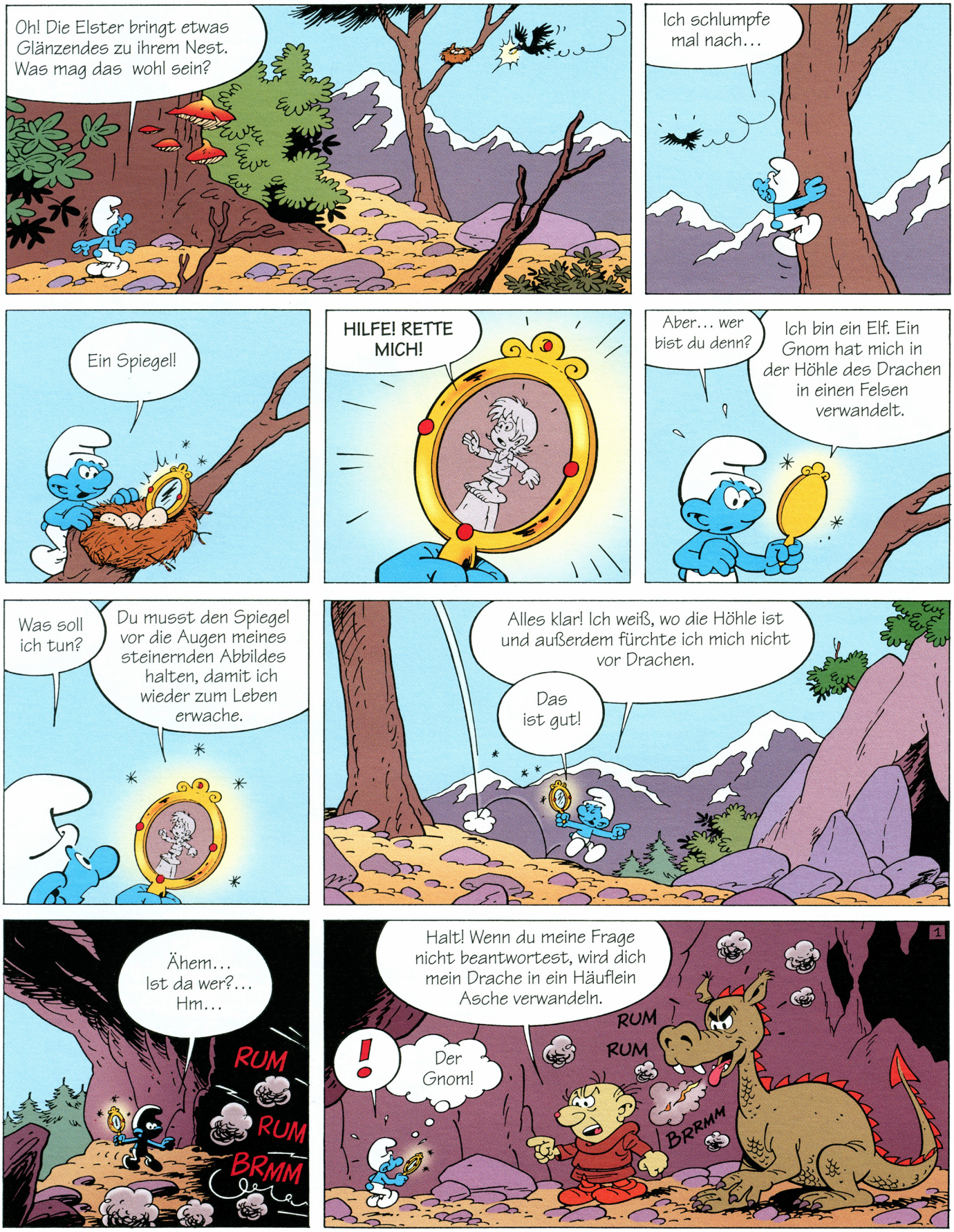
Gar nicht so leicht zu zeichnen, so ein Schlumpf-Haus! Versuche es einfach mal, indem du Linie für Linie in die einzelnen Quadrate rechts überträgst.

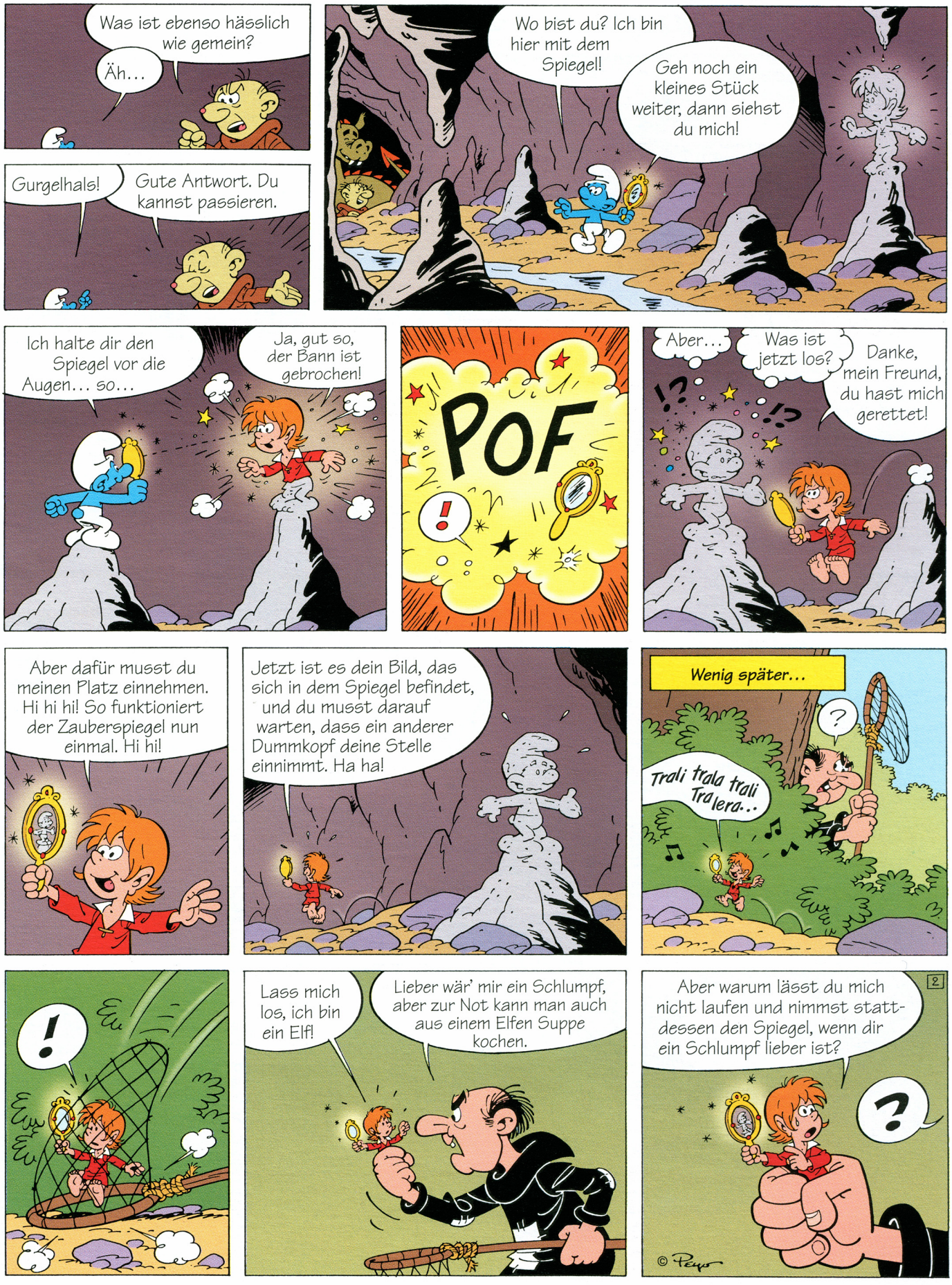
P.A.21

Lösung:

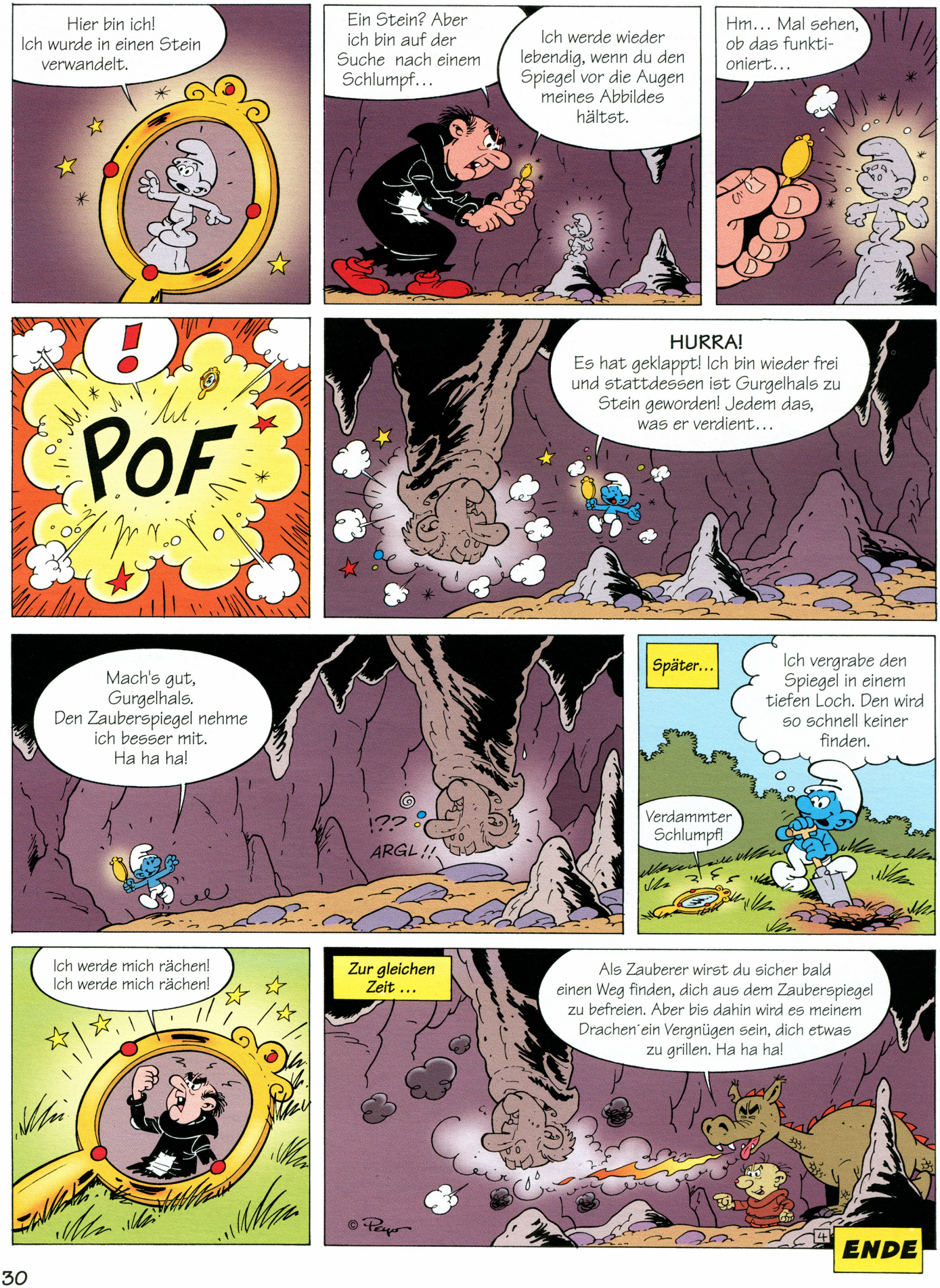
A1: G, 2: J, 3: A, 4: H, 5: I, 6: C, 7: E, 8: D, 9: B, 10: F

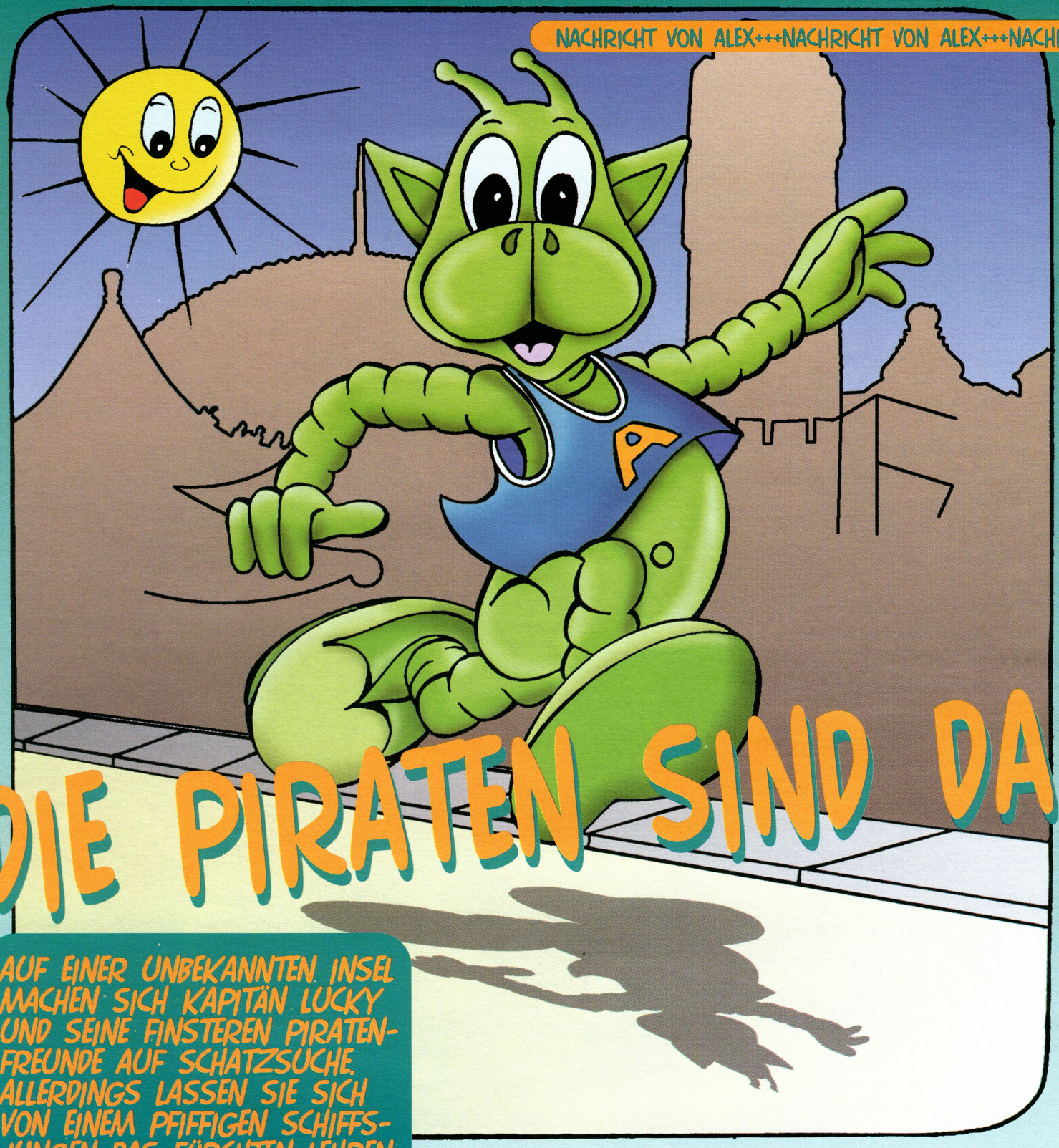
Der Schlumpf und der Zauberspiegel




Was ist ebenso hässlich wie gemein?
Äh...
Gurgelhals!
Gute Antwort. Du kannst passieren.
Wo bist du? Ich bin hier mit dem Spiegel!
Geh noch ein kleines Stück weiter, dann siehst du mich!
Ich halte dir den Spiegel vor die Augen... so...
Ja, gut so, der Bann ist gebrochen!
POF
Aber...
Was ist jetzt los?
Danke, mein Freund, du hast mich gerettet!
Aber dafür musst du meinen Platz einnehmen. Hi hi hi! So funktioniert der Zauberspiegel nun einmal. Hi hi!
Jetzt ist es dein Bild, das sich in dem Spiegel befindet, und du musst darauf warten, dass ein anderer Dummkopf deine Stelle einnimmt. Ha ha!
Wenig später...
?
Trali trala trali Tralera...
!
Lass mich los, ich bin ein Elf!
Lieber wär' mir ein Schlumpf, aber zur Not kann man auch aus einem Elfen Suppe kochen.
Aber warum lässt du mich nicht laufen und nimmst stattdessen den Spiegel, wenn dir ein Schlumpf lieber ist?
2
?
© Peyo

Das ist wahr, in dem Spiegel befindet sich tatsächlich ein Schlumpf!
HOOOOOOO!
Hilfe! Schlumpf mich!
Wer du auch sein magst, bitte schlumpf mich aus der Höhle des Drachen! Schnell!
Ha ha ha! Der Dummkopf kann mich nicht sehen. Der wird eine Überraschung erleben. Ha ha ha!
Schlumpf mich schnell, bitte!
Halt! Wenn du meine Frage nicht beantwortest, verwandelt dich mein Drache in einen Haufen Asche.
Na, dann schieß mal los!
Was ist ebenso hässlich wie gemein? Antworte!
Ein Schlumpf!
Eine schlechte Antwort. Dafür wird dir mein Drache einheizen.
HAAAAAA
FFFFSCHHH
Ach was! Zufälligerweise habe ich ein Zauberpulver gegen Drachen dabei!
PFFFFF
UHU ÄHÄ UHU
Autsch!
Was sagst du nun? Ha ha! Verschwinde besser von hier! Ha ha ha ha!
MOP
© Peyo
So, und nun kommt der Schlumpf an die Reihe.
Geh weiter!
3


Hier bin ich! Ich wurde in einen Stein verwandelt.
Ein Stein? Aber ich bin auf der Suche nach einem Schlumpf...
Ich werde wieder lebendig, wenn du den Spiegel vor die Augen meines Abbildes hältst.
Hm... Mal sehen, ob das funktioniert...
!
POF
HURRA! Es hat geklappt! Ich bin wieder frei und stattdessen ist Gurgelhals zu Stein geworden! Jedem das, was er verdient...
Mach's gut, Gurgelhals. Den Zauberspiegel nehme ich besser mit. Ha ha ha!
!??
ARGL!!
Später...
Ich vergrabe den Spiegel in einem tiefen Loch. Den wird so schnell keiner finden.
Verdammter Schlumpf!
Ich werde mich rächen! Ich werde mich rächen!
Zur gleichen Zeit ...
Als Zauberer wirst du sicher bald einen Weg finden, dich aus dem Zauberspiegel zu befreien. Aber bis dahin wird es meinem Drachen ein Vergnügen sein, dich etwas zu grillen. Ha ha ha!
© Peyo
ENDE



AUF EINER UNBEKANNTEN INSEL MACHEN SICH KAPITÄN LUCKY UND SEINE FINSTEREN PIRATEN-FREUNDE AUF SCHATZSUCHE. ALLERDINGS LASSEN SIE SICH VON EINEM PFIFFIGEN SCHIFFS-JUNGEN DAS FÜRCHTEN LEHREN.

PIRATES - DER NEUE 3D-FILM MIT TOLLEN SPEZIALEFFEKTEN!

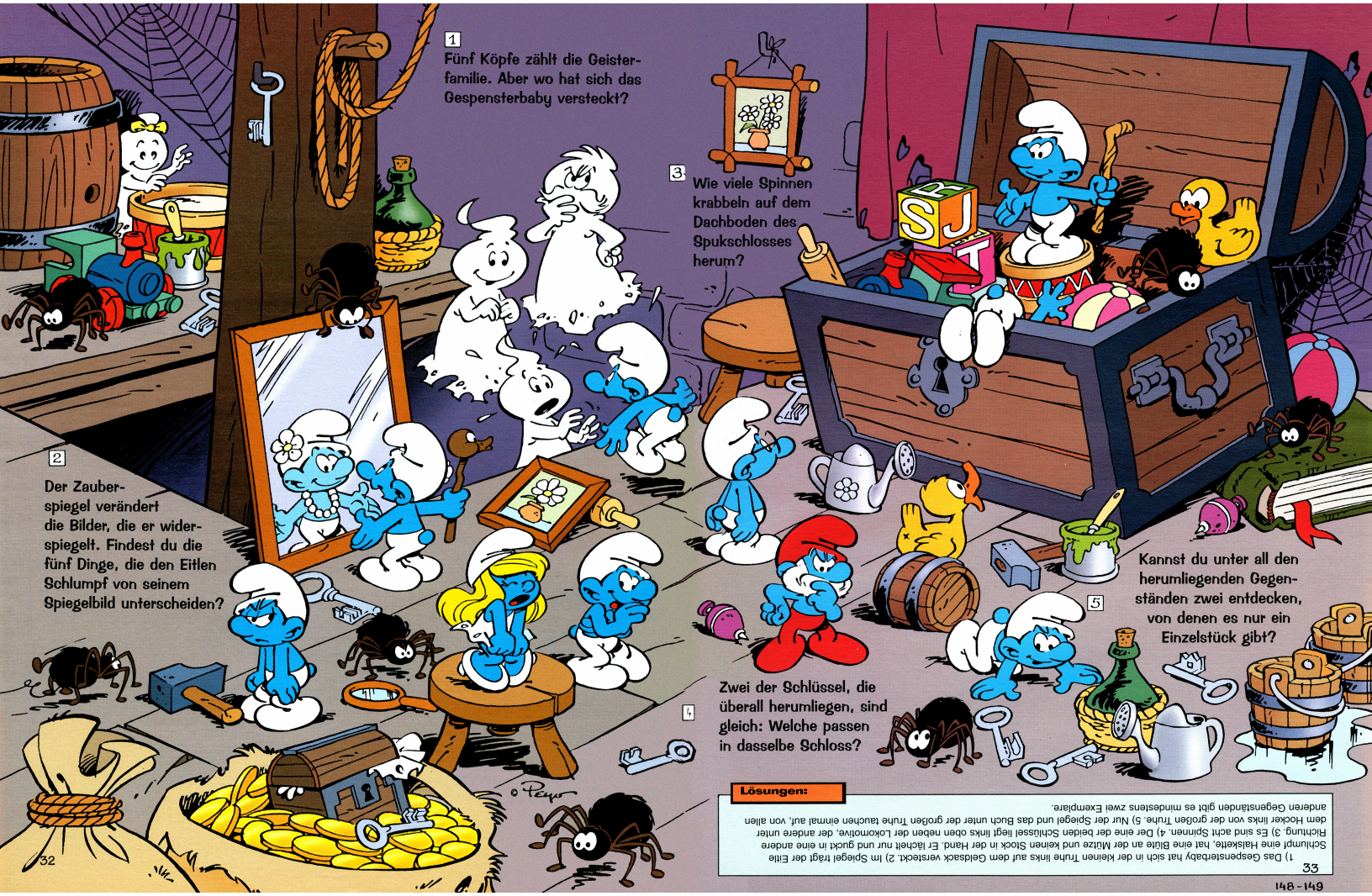
SCHAU' IHN DIR AN...

Änderungen vorbehalten

Phantasialand

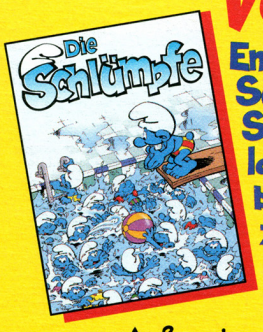
Brühl bei Köln

BERGGEISTSTR. 31-41 · 50321 BRÜHL BEI KÖLN · VOM 1. APRIL BIS 31. OKTOBER 1999 TÄGLICH VON 9.00 - 18.00 UHR · VOM 1. JULI BIS 31. JULI TÄGLICH BIS 21.00 UHR · ÜBER DIE BAB 553 (BRÜHL-SÜD) · DIREKT AN DER B 51 GELEGEN · INFO-TEL.: 02232/36200 · WWW.PHANTASIALAND.DE · VIDEOTEXT: RTL S.566 / SUPER-RTL S.277



Lösungen:

1) Das Gespensterbaby hat sich in der kleinen Truhe links auf dem Geldsack versteckt. 2) Im Spiegel trägt der Elite Schlumpf eine Halskette, hat eine Blüte an der Mütze und keinen Stock in der Hand. Er lächelt nur und guckt in eine andere Richtung. 3) Es sind acht Spinnen. 4) Der eine der beiden Schlüssel liegt links oben neben der Lokomotive, der andere unter dem Hocker links von der großen Truhe. 5) Nur der Spiegel und das Buch unter der großen Truhe tauchen einmal auf, von allen anderen Gegenständen gibt es mindestens zwei Exemplare.



VORSCHAU

Endlich ist der Sommer da! Schon lange haben sich die Schlümpfe auf sonnige Tage und laue Nächte gefreut. Aber die Hitze bringt sie ganz schön ins Schwitzen. Dabei wäre der Sommer im Dorf der Schlümpfe dieses Jahr fast ins Wasser gefallen ...

Außerdem: jede Menge Ratespaß, schlumpfige Geschichten, Super-Preisausschreiben und schlumpfige Schirmmützen!

Heft 7 findet ihr ab dem 15. Juni überall, wo es Comics gibt!

Ihr findet unser Schlumpfheft auch im Internet: www.kidsweb.de

Zwei Kühe grasen. Macht die eine „Muh!" Darauf die andere: „Das wollte ich auch gerade sagen."

Der Dummkopfschlumpf sieht zu, wie der Naturschlumpf Fischfutter ins Aquarium streut. „Was tust du denn da rein?", fragt er. — „Wasserflöhe." — Der Dummkopfschlumpf ist entsetzt: „So eine Gemeinheit! Fische können sich doch nicht kratzen!"

Schlumpfi zu Schlumpfinchen: „Ich möchte auch so schöne lange Haare haben wie du." — „Das geht nicht, die sind nämlich angeboren." — „Na, dann lass ich mir vom Bastelschlumpf eben auch welche anbohren."

Sagt die Holzwurmmutter zu ihren Kindern: „Jetzt aber ab ins Brettchen!"

„Ist der Stille Ozean eigentlich immer still?", fragt der Dummkopfschlumpf den Großen Schlumpf. — „Kannst du nicht was Vernünftiges fragen?" — „Aber klar: Woran ist eigentlich das Tote Meer gestorben?"

Der Tollpatschschlumpf und der Gärtnerschlumpf machen einen Spaziergang und begegnen einer Kuh. Fragt der Tollpatschschlumpf: „Was hat die denn da oben auf dem Kopf?" — „Na, zwei Hörner natürlich." In diesem Augenblick muht die Kuh und der Tollpatschschlumpf fragt verdutzt: „Und durch welches Horn hat sie soeben getutet?"

ABO-COUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❑ bequem durch Bankeinzug ❑ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Name, Vorname _____

Geb.-Datum _____

Straße, Hausnummer _____

Telefon/Fax _____

Postleitzahl, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich.
Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge
Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski
Anzeigen: Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Tatjana Brückner. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.1.1999
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), Herbert Baumhof (Stellv.)
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co.,
Postfach 200 180,
51431 Bergisch Gladbach,
Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Copyright: © Peyo 1999/
Licensed through I.M.P.S. Brüssel
Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Importeur in Österreich:
Fröhlich Handelsservice GmbH,
Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring,
Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge haften Verlag und Redaktion nicht. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

Jetzt gibt's die Schlümpfe auch im Internet:
www.schlumpf.com

Nestlé
Nesquik®

www.nesquik.de

Quicky

FLO LOCKE MAC PROFESSOR

DER DRACHE

DASS MÄRCHENBÜCHER KINDERKRAM SIND, IST FÜR FLO GANZ KLARE SACHE – DER PROFESSOR IST DA ANDERER MEINUNG...

ICH FINDE DRACHEN-GESCHICHTEN ECHT SPANNEND!

VIELLEICHT HAT ES SOLCHE VIECHER JA SOGAR MAL GEGEBEN!

TRÄUM SCHÖN WEITER...

ACH JA?

KREISCH!!!

FAUCH!

DER HAT UNSER NESQUIK GEKLAUT!

Helft mir!

NICHT NUR DAS... DER HÄLT AUCH NOCH EINE PRINZESSIN GEFANGEN!

DIE BEFREIEN WIR! LOS, WIRF DIE FANTASY-MASCHINE AN, PROFESSOR!

DRACHE? FEUER?

WIR MÜSSEN IHN RAUSLOCKEN, UM AN DIE PRINZESSIN RANZUKOMMEN!

SCHLEIMIGER SCHUPPENWURM!

HE DU LAUSIGER LURCH!

WIDERLICHES WARZEN-GESICHT!

ZEIG DICH, DU EKELHAFTE EIDECHSE!

DOCH WOZU HAT LOCKE WOHL DEN FEUERLÖSCHER MITGENOMMEN? GENAU...

SCHRÖDER STRZYZ

HA HA HA!

KAUM IST ES FREI, DAS SCHÖNE KIND, IST ES VERLIEBT SCHON ARG GESCHWIND!

PLING! PLING

MEIN PRINZ... mmmhh!

HABT DANK FÜR EURE HILFE... DAS WERDE ICH EUCH NIE VERGESSEN!

NESQUIK – WEIL'S PRIMA SCHMECKT UND KRÄFTE WECKT!

SEENOT

Rettung aus den Fluten

AKTION 25 JAHRE

NEU im Mai

3063 Rettungskreuzer

SOS ++ SOS ++ Mitten im stärksten Orkan erreicht den neuen Rettungskreuzer von PLAYMOBIL ein dringender Funknotruf! Da gibt's nur eins für die Profis vom Rescue-Team: mit der vollen Power des starken 1,5 V-Motors brausen sie sofort zur Unglücksstelle. In Windeseile wird das Beiboot mit dem Hebekran zu Wasser gelassen und die in Seenot geratenen in Sicherheit gebracht! Keine Sekunde zu früh: denn gefährliche Schatten nähern sich aus dem Riff: Haie...

NEU!

Noch mehr tolle Neuheiten gibt's jetzt brandheiß im neuen PLAYMOBIL-Sortimentsprospekt! Hol' ihn dir bei deinem Spielwarenhändler!

www.playmobil.com

playmobil®

+++ stop ++ LIMITIERTE JUBILÄUMS-PACKUNG ++ stop ++ MIT GRATIS-TASCHENLAMPE! ++ stop ++ NUR SOLANGE VORRAT REICHT! ++ stop ++